Les 12 énigmes de DALMAS

Solutions

Sam DALMAS
http://www.facebook.com/sam.dalmas

SOMMAIRE

Les 12 énigmes de DALMAS

Solutions

Le livre « les 12 énigmes de Dalmas », écrit par Sam DALMAS, est paru le 22 avril 2009 aux éditions Marabout.

Ce livre contenait les énigmes permettant de localiser un trésor enterré quelque part en France métropolitaine. Celui ou celle qui parvenait à localiser ce trésor et à expliquer ses solutions remportait la somme de 150 000 euros.

Préambule :

L’emplacement du trésor de Dalmas est révélé par plusieurs tracés à effectuer sur une carte de France à l’échelle 1/1000 000.
Une indication supplémentaire précisait qu’il s’agit de la carte Michelin n°721

Les croix visibles dans les énigmes signifient qu’un lieu est à découvrir dans l’énigme. Si la croix est rouge cela sera une ville.

Les stylos et crayons visibles dans les énigmes indiquent qu’un tracé est à effectuer sur la carte de France.

Ordre des énigmes :

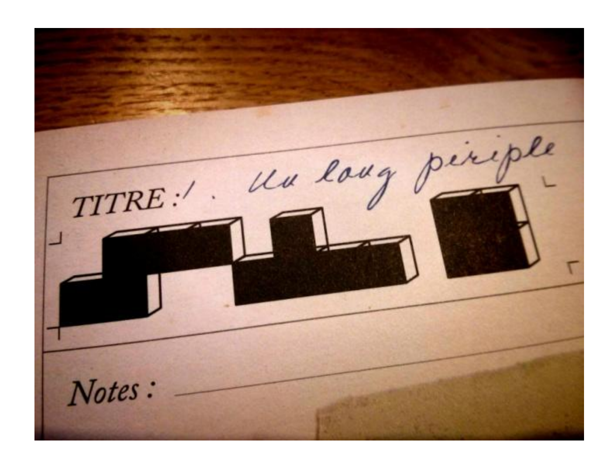
Pour débuter, Il faut impérativement replacer toutes les énigmes dans **le bon ordre**. Cet ordre s'obtient grâce aux cubes placés à côté des titres et à la phrase placée sur le post-it placé dans E2.



Il faut noter que cette phrase comporte 26 lettres… Comme l'alphabet :

C	E	S	T	G	R	A	C	E	A	M	O	I	Q	U	E	T	O	U	T	D	E	B	U	T	E
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Mode d'emploi : exemple de résolution pour un groupe de cube (E1) :



La 3D et le noir et blanc étaient des indices pour mettre sur la voie du BRAILLE. Il faut maintenant « prendre » ces cubes et les réorganiser :

1. On numérote les cubes, ainsi que les « espaces » dans le groupe comme suit :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

2. On remplit une grille de 8*3 (car le braille utilise 3 positions en hauteur), mais en escalier, ce qui donne :

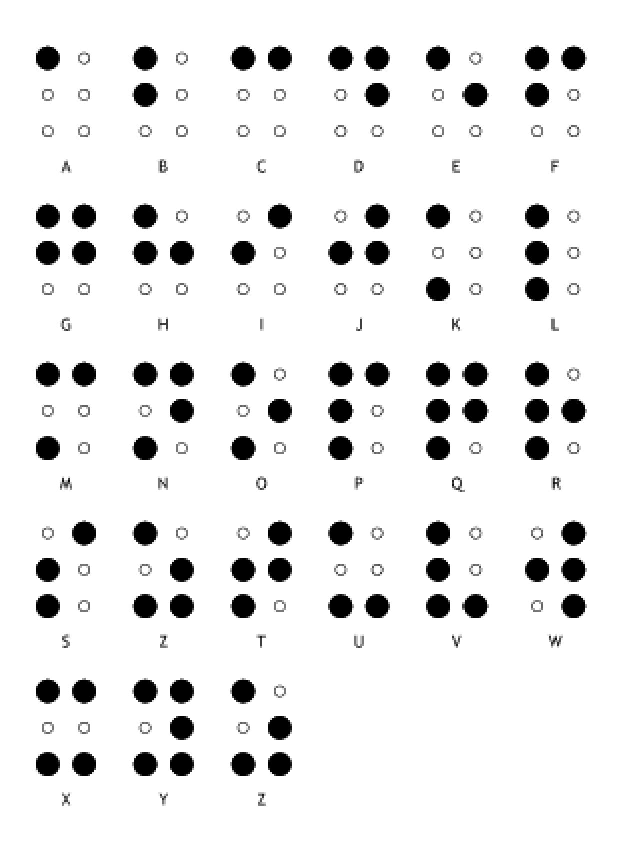
1	2	4	7	10	13	16	19
3	5	8	11	14	17	20	22
6	9	12	15	18	21	23	24

3. On scinde à chaque fois après 2 colonnes (car le braille utilise 2 positions en largeur) :

1	2		4	7		10	13		16	19
3	5		8	11		14	17		20	22
6	9		12	15		18	21		23	24

On obtient ainsi des lettres codées en Braille

4. Pour lire, on utilise le code braille :



On a donc les lettres **S-E-Q-T**

Pour chacune des lettres S, E, Q, T, on cherche son équivalent alphabétique dans la grille présentée au début, ainsi :

C	E	S	T	G	R	A	C	E	A	M	O	I	Q	U	E	T	O	U	T	D	E	B	U	T	E
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

S devient **C**,
E devient B ou **I** ou P ou V ou Z
Q devient **N**
T devient D ou **Q** ou Y

E1 est donc l'énigme numéro CINQ

5. On répète cette méthode pour obtenir le bon **ordre des énigmes**, ce qui donne :

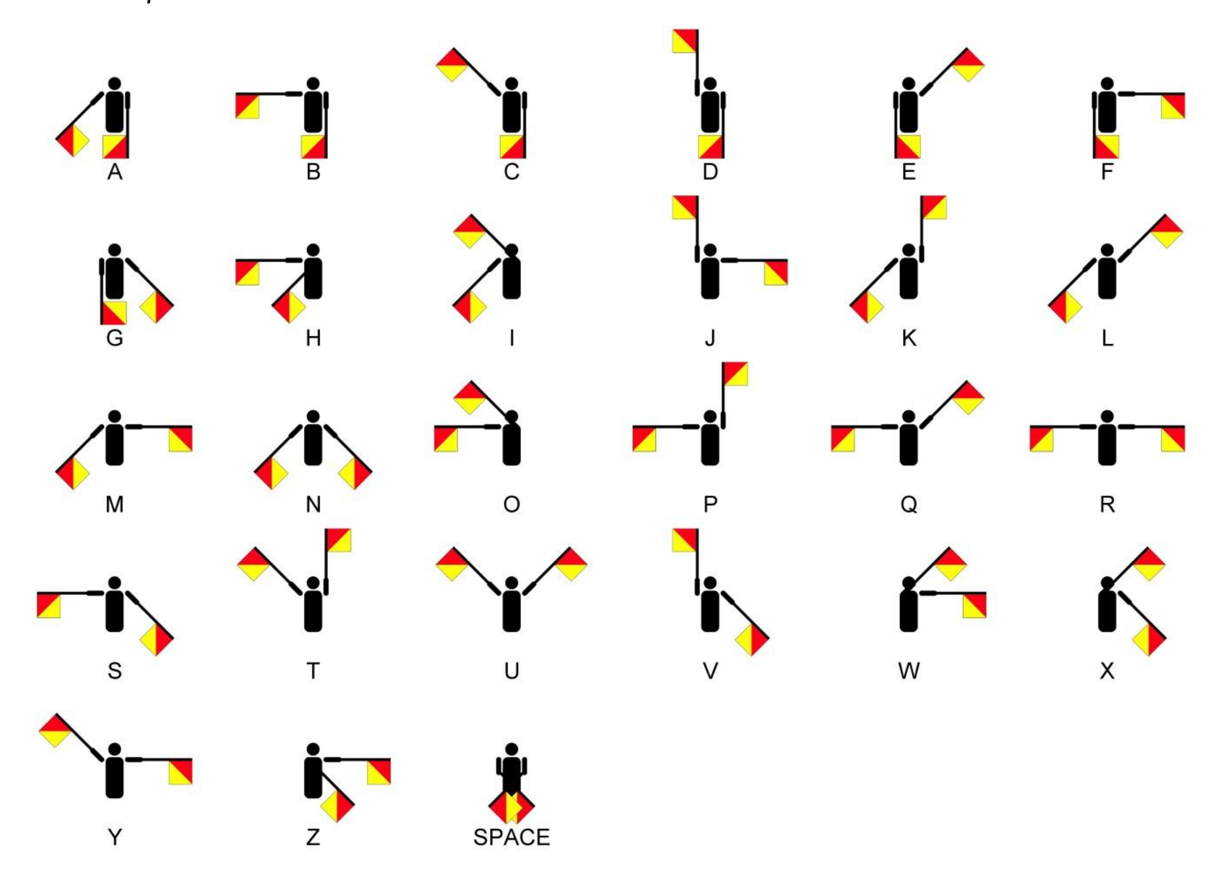
E1 = CINQ
E2 = DOUZE
E3 = HUIT
E4 = DEUX
E5 = ONZE
E6 = NEUF
E7 = DIX
E8 = SEPT
E9 = UN
E10 = SIX
E11 = QUATRE
E12 = TROIS

Première énigme (E9 - Voyages) :

La phrase « Nous venons en paix au nom de toute l'humanité… » et l'aigle tenant dans ses serres un brin d'olivier sont des références à la mission Apollo 11. C'est au cours de cette mission que l'Homme a marché pour la première fois sur la lune. La sortie lunaire d'Armstrong a eu lieu à 2h56 UCT, ce qui nous donne *un temps de référence* pour la suite de l'énigme.

Le poing représenté sur la page de gauche fait référence au poing de César, sculpture monumentale servant de support à la hampe d'un drapeau. On comprend donc qu'on va utiliser le code sémaphore, qui utilise le mouvement des deux bras. Pour cette énigme, le mouvement des bras sera « simulé » par les aiguilles d'une montre.

Code sémaphore :



On part donc de 2h56 (petite aiguille sur le 2, grande aiguille sur 56) et on fait bouger les aiguilles en fonction des indications données par les cartes postales.

Exemple pour la carte postale « bleue »

-819 : on déplace la petite aiguille de 8 heures et la grande de 19 minutes dans le sens antihoraire. On obtient 6h37, soit un **A** (voir *code sémaphore*, plus haut)

-915 : en partant de la nouvelle heure obtenue, on déplace la petite aiguille de 9 heures et la grande de 15 minutes dans le sens antihoraire. On obtient 9h22, soit un **S**.

+015 : en partant de la nouvelle heure obtenue, on déplace la petite aiguille de 0 heures et la grande de 15 minutes dans le sens horaire. On obtient 9h37, soit un **H**.

+945 : en partant de la nouvelle heure obtenue, on déplace la petite aiguille de 9 heures et la grande de 45 minutes dans le sens horaire. On obtient 6h22, soit un **G**.

-1244 : en partant de la nouvelle heure obtenue, on déplace la petite aiguille de 12 heures et la grande de 44 minutes dans le sens antihoraire. On obtient 6h38, soit un **A**.

-98 : en partant de la nouvelle heure obtenue, on déplace la petite aiguille de 9 heures et la grande de 8 minutes dans le sens antihoraire. On obtient 9h30, soit un **B**.

+97 : en partant de la nouvelle heure obtenue, on déplace la petite aiguille de 9 heures et la grande de 7 minutes dans le sens horaire. On obtient 6h37, soit un **A**.

+615 : en partant de la nouvelle heure obtenue, on déplace la petite aiguille de 6 heures et la grande de 15 minutes dans le sens antihoraire. On obtient 0h52, soit un **T**.

La réponse pour la carte postale bleue est donc **ASHGABAT**. En poursuivant ainsi on trouve **DAMAS** pour la rouge, **TOKYO** pour la verte et **BOGOTA** pour la jaune.

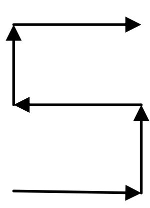
En référence au titre de l'énigme, on utilise maintenant le fuseau horaire de chaque ville pour décoder la phrase de la page de gauche. Par exemple, la première lettre étant un R rouge, la lettre est décalée suivant le fuseau horaire de DAMAS (+2) et on recule donc de 2 lettres dans l'alphabet :

R	J	A	N	T	W	I	G	X	J	P	N	N	S	Q	I	J
-2	-5	-9	+5	-5	-9	+5	-2	-5	-9	-2	+5	-9	-5	-2	+5	-5
P	E	R	S	O	N	N	E	S	A	N	S	E	N	O	N	E

On obtient alors la phrase :

PERSONNE SANS ENONE.

La dernière partie de la phrase **E-N-O-N-E** indique des points cardinaux. Si on les dessine (un trait vers l'est, puis vers le nord, puis vers l'ouest, puis vers le nord et enfin vers l'est) on représente un **S**.



La réponse devient donc **PERSONNE SANS S**, ou encore la ville de **PÉRONNE** que l'on note (en référence à la croix rouge).

Le *code barre* permet de confirmer cette ville car il fait référence à un livre sur la première guerre mondiale, Péronne étant dans la zone des affrontements. C'est dans cette ville que l'on peut admirer la célèbre « Picarde maudissant la guerre » du sculpteur Paul Auban. Cette sculpture représente une femme penchée sur un cadavre et qui tend en avant….son *poing* vengeur.

Deuxième énigme (E4 – Les vitraux) :

Pour commencer, on répartit les 108 lettres du texte de la page de gauche dans les cases des vitraux de la page de droite suivant un rythme particulier : les 6 premières lettres vont sur la première ligne du premier vitrail, les 6 suivantes sur la première ligne du second vitrail, les 6 suivantes sur la premières ligne du troisième vitrail, et ainsi de suite. On obtient :

A	A	S	X	O	S
U	I	P	N	A	D
X	M	I	I	S	E
S	S	L	I	U	T
S	X	E	E	X	A
X	L	N	X	T	U

P	R	N	N	R	O
T	E	**X**	T	C	**X**
E	G	E	**X**	Q	T
X	I	E	N	E	**X**
O	E	**X**	U	**X**	O
U	**X**	U	I	C	**X**

R	T	A	U	P	N
E	B	X	R	R	X
A	T	I	O	T	A
E	X	V	E	N	T
T	O	U	I	I	O
N	A	X	J	M	X

On s'intéresse maintenant au second vitrail (la « lumière » en arrière plan émane de celui-ci)

Une phrase y est inscrite de manière tortueuse (on peut noter que la disposition des couleurs des « vitraux » effectue une rotation.)

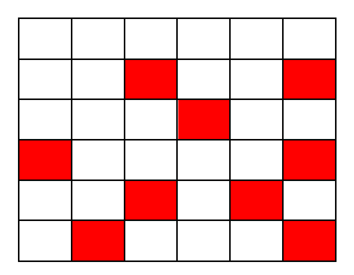
On peut la lire en prenant la lettre du coin haut gauche, puis celle du point haut droit, puis bas, droit, puis bas gauche, puis en se décalant vers la droite du coin haut gauche, le bas du coin haut droit, la gauche du coin bas droit et le haut du point bas gauche (et ainsi de suite, comme une spirale), on obtient :

POXURXCONTIXNXUEROXTECXEXQUITEXGEXNE

En ôtant les X, on obtient la phrase :

POUR CONTINUER OTE CE QUI TE GENE

On s'intéresse maintenant au premier et au troisième vitrail. On s'aperçoit que l'on peut alors imaginer un cache à partir de la grille 2, ou les X seraient des trous (*OTE CE QUI TE GENE*) et superposer ce cache sur les vitraux 1 et 3, en le faisant tourner (*rotation…*) pour lire un texte (comme dans Matthias Sandorf de Jules Vernes). En rouge, les trous :



Exemple pour le premier vitrail :

On superpose ce cache sur le premier vitrail, on obtient PDISTEXLU :

		P			D
			I		
S					T
		E		X	
	L				U

On fait tourner le cache dans le sens horaire, on obtient SUMSIXXNT :

		S			
U					
	M			S	
			I		
	X				
X		N		T	

On continue dans le sens horaire et on obtient AOINXELSE :

A				O	
	I		N		
X					E
		L			
S			E		

On termine dans le sens horaire et on obtient AXSAISUAX :

	A		X		S
				A	
		I			
	S			U	
					A
			X		

Soit la suite de 36 lettres PDISTEXLU SUMSIXXNT AOINXELSE AXSAISUAX

En procédant de même sur le troisième vitrail, on obtient la suite XXOETUIAX AETTEONXM RPBRAAVTI TUNRIXNOJ

Comme le suggère le texte « 2 x 36 » de l'énigme, on répartit ces deux chaines en 2 lignes de 36 en alternant (première série de 9 de la première chaine, puis première série de 9 de la seconde et ainsi de suite). On obtient :

P	D	I	S	T	E	X	L	U	X	X	O	E	T	U	I	A	X	S	U	M	S	I	X	X	N	T	A	E	T	T	E	O	N	X	M
A	O	I	N	X	E	L	S	E	R	P	B	R	A	A	V	T	I	A	X	S	A	I	S	U	A	X	T	U	N	R	I	X	N	O	J

Il suffit alors de lire le texte en croix (d'abord les lettres rouges, puis les noires). Les X servent ici de séparateurs. On obtient la phrase :

POINTE SUR BEAUVAIS MAIS ATTENTION JADIS ELLE PORTAIT AUSSI UN AUTRE NOM.

En se renseignant autour du nom Beauvais, on découvre l'existence d'une nonne nommée Yvonne de Beauvais, jadis appelée Yvonne de Malestroit. (La représentation d'une nonne dans cette énigme confirme cette piste)

On note donc **MALESTROIT**.

Troisième énigme (E12 – Règlements) :

Pour commencer, on fait la somme des nombres visibles sur les pièces de chaque billet :

Billet du haut : 1803 – Billet du centre : 764 – Billet du bas : 1067

On transforme ces sommes en chiffres romains, comme le suggère l'imagerie de la page :

Billet du haut : MDCCCIII – Billet du centre : DCCLXIV – Billet du bas : MLXVII

On obtient ainsi une clé de décodage pour le texte de chaque billet.

Par exemple, il faut décaler V (22ème lettre de l'alphabet), la première lettre codée du premier billet, de M (soit 13, car M est la 13ème lettre de l'alphabet). On obtient I (9ème lettre de l'alphabet). Les trois tables suivantes présentent les résultats pour les trois billets :

V	P	W	H	I	J	D	C	Y	S	F	D	O	R	B	N
M	D	C	C	C	I	I	I	M	D	C	C	C	I	I	I
13	4	3	3	3	9	9	9	13	4	3	3	3	9	9	9
I	L	T	E	F	A	U	T	L	O	C	A	L	I	S	E

V	O	H	B	Y	B	O	E	J	H	Q	R	C	N	S	X	Y	Q	P	U	W
D	C	C	L	X	I	V	D	C	C	L	X	I	V	D	C	C	L	X	I	V
4	3	3	12	24	9	22	4	3	3	12	24	9	22	4	3	3	12	24	9	22
R	L	E	P	A	S	S	A	G	E	E	T	T	R	O	U	V	E	R	L	A

Z	U	L	A	N	W	D	G	G	P	C	J	A	F	J	A	B	C
M	L	X	V	I	I	M	L	X	V	I	I	M	L	X	V	I	I
13	12	24	22	9	9	13	12	24	22	9	9	13	12	24	22	9	9
M	I	N	E	E	N	Q	U	I	T	T	A	N	T	L	E	S	T

La phrase est donc : **IL FAUT LOCALISER LE PASSAGE ET TROUVER LA MINE EN QUITTANT L'EST.**

On s'intéresse maintenant à la page de gauche de l'énigme. Un chèque y est représenté. Or tous les chèques incluent par sécurité une phrase cachée (les traits que l'on aperçoit sur nos chèques sont en fait composés de ces micro-lettres et que l'on peut voir à l'aide d'une loupe): « L'Europe ne se fera pas d'un coup ni dans une construction d'ensemble ».

Cette phrase est longue de 55 lettres, comme celle que l'on vient de trouver. On les superpose donc :

L	E	U	R	O	P	E	N	E	S	E	F	E	R	A	P	A	S	D	U	N	C	O	U	P	N	I	D
I	L	T	E	F	A	U	T	L	O	C	A	L	I	S	E	R	L	E	P	A	S	S	A	G	E	E	T

A	N	S	U	N	E	C	O	N	S	T	R	U	C	T	I	O	N	D	E	N	S	E	M	B	L	E
T	R	O	U	V	E	R	L	A	M	I	N	E	E	N	Q	U	I	T	T	A	N	T	L	E	S	T

La signature du chèque est MBPSLA, on isole donc ces lettres dans la phrase « L'Europe… » en prenant la lettre correspondante de la phrase « Il te faut localiser… ». Certaines lettres, comme le P, sont en plusieurs exemplaires. Pour choisir la bonne lettre on se sert du montant du chèque (113111). On prend donc la première occurrence de chaque lettre, sauf pour le P où l'on prend la troisième :

M	B	P	S	L	A
1	1	3	1	1	1
L	**E**	**G**	**O**	**I**	**S**

On trouve donc LE GOIS, qui fait référence au passage du Gois. On va donc vers l'ouest du passage et on arrive à **NOIRMOUTIER**, que l'on note.

Cela est confirmé par l'année indiquée sur l'énigme (1971), qui correspond à l'inauguration du pont de Noirmoutier.

Enfin il faut exécuter un tracé sur cette énigme, comme suggéré par le crayon. On sait que la **pointe** est sur **Malestroit** (cf. énigme précédente) et que la **mine** est sur **Noirmoutier**. **On trace donc au compas un cercle avec Malestroit pour centre et Noirmoutier pour rayon** (voir annexe A pour les tracés).

Quatrième énigme (E11 – Les cartes) :

Pour cette énigme, on utilise les noms usuels des cartes d'un jeu classique :

Valet de pique	HOGIER
Valet de carreau	HECTOR
Valet de trèfle	LANCELOT
Valet de cœur	LAHIRE
Dame de pique	PALLAS
Dame de carreau	RACHEL
Dame de trèfle	ARGINE
Dame de cœur	JUDITH
Roi de pique	DAVID
Roi de carreau	CESAR
Roi de trèfle	ALEXANDRE
Roi de cœur	CHARLES

La phrase « Il devra n'en rester qu'une seule devant eux » nous indique que la carte qui est placée juste devant un personnage (les figures dans un jeu de cartes) nous indique quelle lettre prendre dans le nom. Par exemple la première figure est le Roi de pique (DAVID) et est précédée d'un 4. On prend donc la 4ème lettre de DAVID, c'est-à-dire le I.

Les cartes restantes servent à mettre dans l'ordre ces lettres. Par exemple, notre Roi de pique est suivi d'un 5 et d'un 6. La somme de ces cartes fait 11, ce qui nous indique que le I que nous venons de trouver est en 11ème position dans la phrase que l'on cherche.

On a donc :

Figure	Carte devant	Lettre	Position
DAVID	4	I	11
LAHIRE	4	I	7
ALEXANDRE	6	N	13
HECTOR	4	T	19
HECTOR	4	T	3
ARGINE	5	N	22
HECTOR	5	O	15
LANCELOT	5	E	26
CESAR	1	C	1
JUDITH	5	T	4
LAHIRE	4	I	16
PALLAS	6	S	10
DAVID	5	D	6
RACHEL	1	R	20
CESAR	2	E	25
ALEXANDRE	9	E	2

ARGINE	4	I	9
DAVID	1	D	14
LANCELOT	7	O	23
HOGIER	5	E	18
CHARLES	6	E	21
ALEXANDRE	3	E	5
DAVID	3	V	8
HOGIER	2	O	12
LANCELOT	8	T	17
HECTOR	4	T	24

En remettant les lettres dans l'ordre des positions on obtient donc la phrase :

CETTE DIVISION DOIT ÊTRE NOTÉE.

Sur le cercle que l'on vient de tracer, l'une des villes est une capitale de division administrative, on note donc **NANTES** et l'on retient son code postal qui est 44000.

Maintenant, on effectue une division entre les notes de musiques du haut de l'énigme et 44000 (CP de Nantes). Pour cela on transcrit les notes en notation internationale (La = A, Si = B, etc…), on obtient donc la série GADEF que l'on transforme en chiffre grâce à leurs positions dans l'alphabet :

G	**A**	**D**	**E**	**F**
7	**1**	**4**	**5**	**6**

71456 / 44000 = 1,624

Cela nous donne la mesure (comme le suggère le métronome, qui bat la mesure). Après recherche, **la mesure est donc 1,624.** C'est donc ce nombre qui sera utilisé lorsqu'il est fait référence à la mesure dans les énigmes.

On peut noter que si on utilise le mètre comme unité alors cette mesure existe : la Brasse (1 brasse = 1,624 mètre).

Cinquième énigme (E1 – Un long périple) :

On commence par résoudre la phrase « Le chemin que tu dois emprunter se situe sur un bras entre deux terre ». La réponse est un **détroit**. Cela nous indique que la case de départ sur l'échiquier est **D3**.

On se déplace ensuite sur l'échiquier en effectuant des sauts de cavaliers, de manière à couvrir toutes les cases sans repasser sur une case déjà utilisée, en notant à chaque fois les lettres sur lesquelles on arrive. On obtient le chemin :

8	**29**	**26**	**11**	**62**	**55**	**24**	**9**	**6**
7	**12**	**63**	**28**	**25**	**10**	**7**	**54**	**23**
6	**27**	**30**	**59**	**56**	**61**	**50**	**5**	**8**
5	**64**	**13**	**48**	**43**	**58**	**53**	**22**	**37**
4	**31**	**44**	**57**	**60**	**49**	**38**	**51**	**4**
3	**14**	**47**	**42**	**1**	**52**	**19**	**36**	**21**
2	**41**	**32**	**45**	**16**	**39**	**34**	**3**	**18**
1	**46**	**15**	**40**	**33**	**2**	**17**	**20**	**35**
	a	**b**	**c**	**d**	**e**	**f**	**g**	**h**

Ce qui donne la phrase :

PARS DEPUIS CELLE DU NORD VERS CELLE DU CENTRE. TRACE LA ROUTE À 599611 MESURES.

On replace ensuite cette phrase dans l'échiquier :

8	**P**	**A**	**R**	**S**	**D**	**E**	**P**	**U**
7	**I**	**S**	**C**	**E**	**L**	**L**	**E**	**D**
6	**U**	**N**	**O**	**R**	**D**	**V**	**E**	**R**
5	**S**	**C**	**E**	**L**	**L**	**E**	**D**	**U**
4	**C**	**E**	**N**	**T**	**R**	**E**	**T**	**R**
3	**A**	**C**	**E**	**L**	**A**	**R**	**O**	**U**
2	**T**	**E**	**A**	**5**	**9**	**9**	**6**	**1**
1	**1**	**M**	**E**	**S**	**U**	**R**	**E**	**S**
	a	**b**	**c**	**d**	**e**	**f**	**g**	**h**

On utilise ensuite cette nouvelle disposition pour décoder 2 phrases à partir du code inscrit sur la page de droite. On part du F5 indiqué en rouge au milieu du texte. On se déplace sur la grille en suivant les indications données (de A à H : déplacement en ligne, de 1 à 8 déplacement en colonne). Les déplacements se font vers la droite et vers le haut pour toutes les indications données après F5. Pour les indications données avant F5, on part de la nouvelle indication donnée et on se déplace vers la gauche et vers le bas en fonction de

l’ancienne indication. On boucle sur la ligne ou la colonne au besoin (après H on repasse sur A. Après 8 on repasse sur 1 et vice versa).

Exemple pour ce qui suit F5 : le chiffre qui suit F5 est F4. On se déplace donc de 6 vers la droite (F=6), puis de 4 vers le haut. Cela nous amène sur la case D1. On note donc S, puis on repart de la case D1 en suivant les instructions suivantes (A6) et ainsi de suite…

Exemple pour ce qui précède F5 : le chiffre qui précède F5 est F6. On part donc de F6 et on se déplace donc de 6 vers la gauche (F=6), puis de 5 vers le bas. Cela nous amène sur la case H1. On note donc S, puis on repart de l’instruction précédente (D7) en appliquant l’instruction H1 et ainsi de suite…

On obtient donc les phrases :

LES 5ÈMES ET 9ÈMES SONT INVERSÉS. LE PÉNULTIÈME TOUT AUTANT.

Grace à ces phrases, on procède à des modifications sur la phrase trouvée en début d’énigme :

- On inverse la position du 5ème mot (NORD), avec celle du 9ème mot (CENTRE)
- On inverse le sens du pénultième « mot » (599611, qui devient donc 116995)

La phrase finale (en convertissant les mesures en kilomètres) est donc :

PARS DEPUIS CELLE DU CENTRE VERS CELLE DU NORD. TRACE LA ROUTE À 116995 MESURES.

C’est-à-dire :

PARS DEPUIS CELLE DU CENTRE VERS CELLE DU NORD. TRACE LA ROUTE À 190 KM.

Celle du centre fait référence à Malestroit (centre du cercle). Celle du nord fait référence à Péronne (ville la plus au nord). On fait donc un trait de construction (qui sera effacé par la suite) de Malestroit vers Péronne. **A 190 km de Malestroit, on trace une droite orthogonale à l’axe Malestroit-Péronne**, comme le suggère la bouteille d’alcool à 90° et le texte de la page de droite écrit à 90°).

Sixième énigme (E10 – Intérieur) :

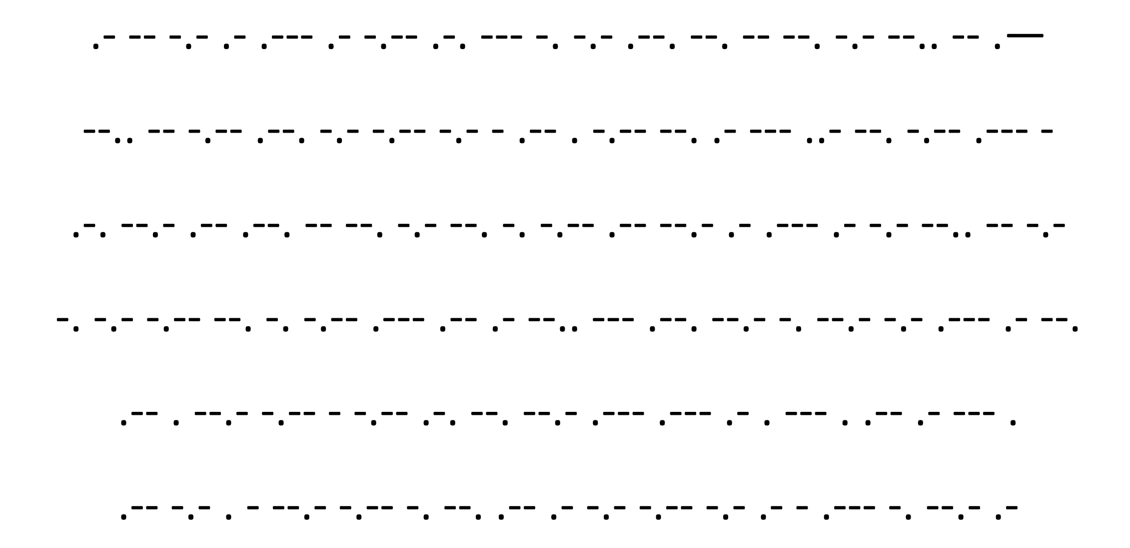
L'oscilloscope à droite présente un code en morse.

Une oscillation vers le haut équivalant à un long trait et une courte oscillation vers le haut, un poin. Une oscillation vers le bas est à traiter comme un espace.

Après conversion en alphabet morse puis décryptage on obtient :

CE N'EST PAS CA.

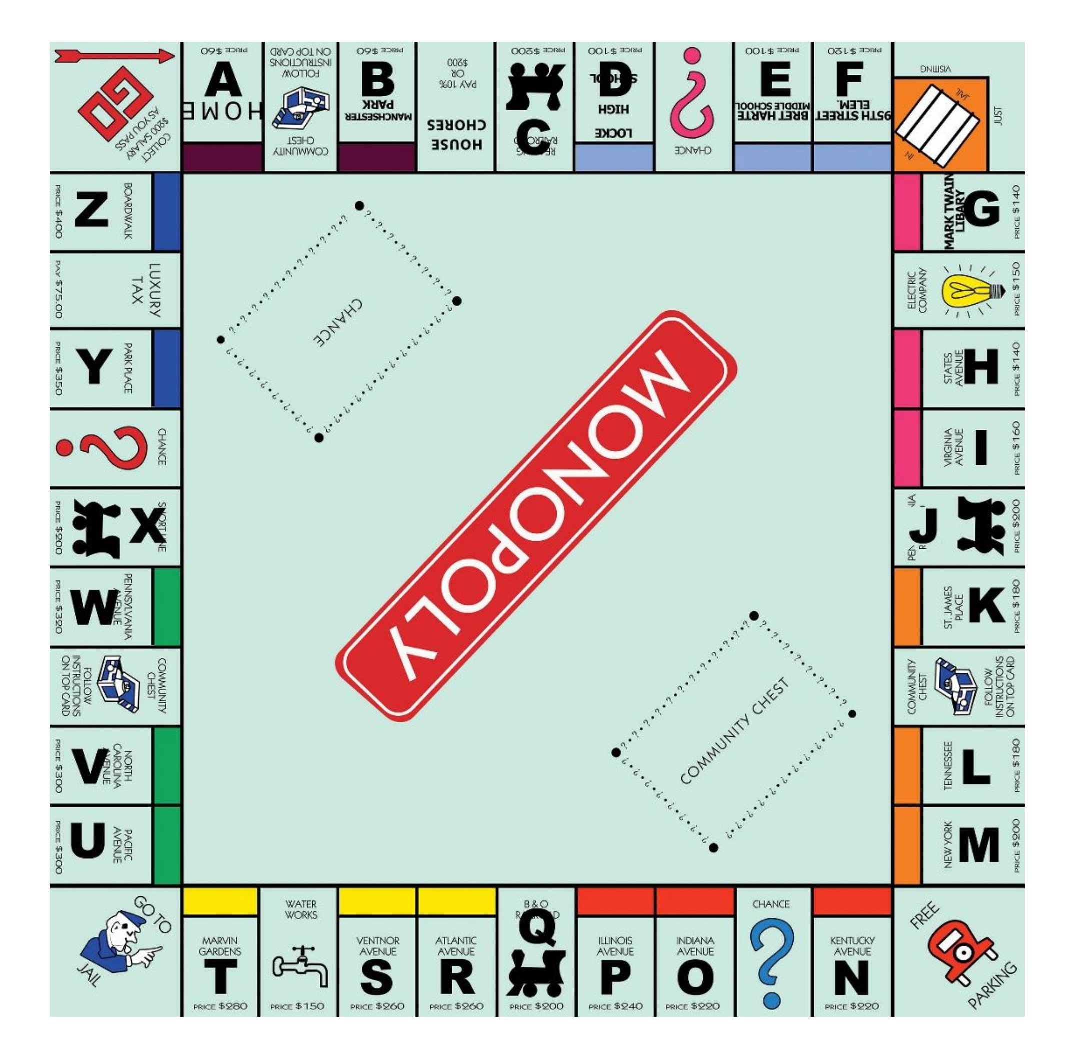
On ne s'attarde donc pas dessus. Par contre, il met sur la piste du morse : il faut traduire le message crypté placé dessous en morse . Voici ce que cela donne :



Le tableau de la page de gauche évoque le Monopoly et ses groupes de couleur. Le plan d'appartement en arrière plan pouvait également mettre sur la piste du Monopoly, le but de ce jeu étant de construire…des maisons.

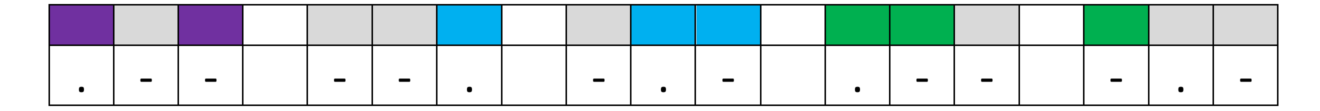
Il y a exactement 26 titres de propriété dans le Monopoly (22 terrains + 4 gares) !

On reporte les 26 lettres de l'alphabet sur ces titres de propriétés comme suit :



Le tableau de la page de gauche fait 15*22 = 330 cases. On peut superposer le code morse par-dessus (1 point ou 1 trait par case). On se rend compte que pour chaque groupe de trois cases, il y a 1 point. Ce point permet de choisir une case et donc une lettre.

Exemple pour la première ligne :



.	-	-		-	-	.		-	.	-		.	-	-		-	.	-

- Pour le premier groupe, qui couvre les cases A, neutre et B, on prend la première case, donc le **A**.
- Pour le deuxième groupe, qui couvre les cases neutre, C et D, on prend la troisième case, donc le **D**.
- Pour le troisième groupe, qui couvre les cases neutres, E et F, on prend la deuxième case, donc le **E**.
- Pour le quatrième groupe, qui couvre les cases U, V et neutre, on prend la première case, donc le **U**.
- Pour le dernier groupe, qui couvre les cases W, X et neutre, on prend donc la deuxième case, donc le **X**.

Au final on reconstitue la phrase :

A DEUX CENT VINGT ET UN MILLE SIX CENT SOIXANTE QUINZE MESURES VERS LE SUD CAP VERS CELLE QUE TU AS NOTEE. EN CHEMIN TU EN VERRAS UNE AUTRE.

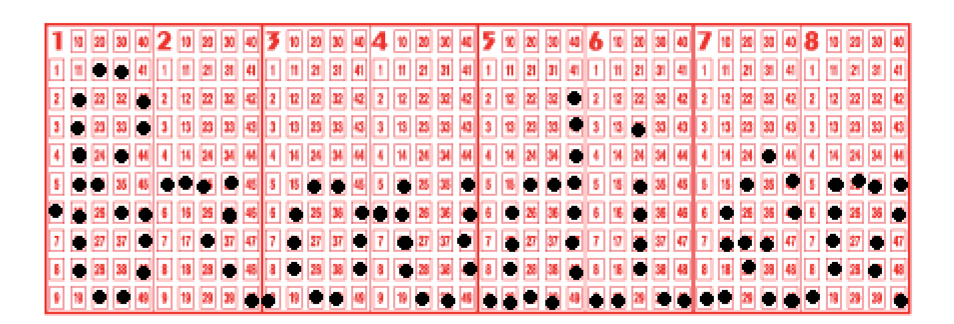
On convertit avec la mesure, et on obtient :

A 360KM VERS LE SUD CAP VERS CELLE QUE TU AS NOTEE. EN CHEMIN TU EN VERRAS UNE AUTRE.

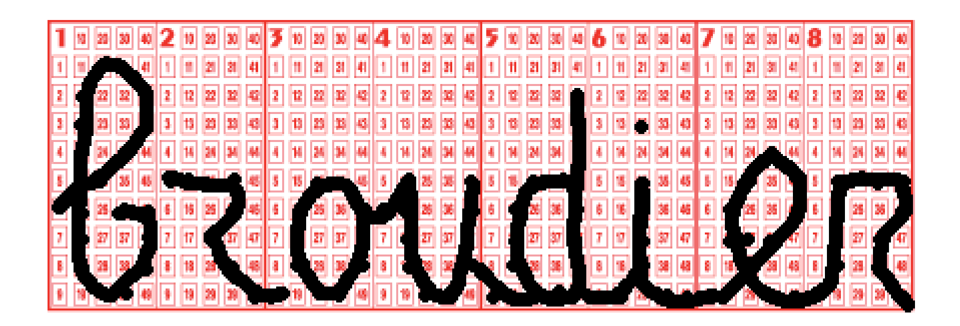
On suit donc la droite tracée précédemment sur 360km vers le sud. Une fois arrivé à ce point, on se dirige sur Nantes (notée dans la quatrième énigme). En chemin, on croise **POITIERS**, qui est une autre sous-préfecture. On note donc cette ville.

Septième énigme (E8 – Rapports de Police)

Les boules numérotées de la page de droite (dont le numéro maximum est 49) évoquent le Loto. On prend donc une ancienne grille de Loto et l'on coche les chiffres de chaque grille et prenant les boules dans l'ordre décroissant :



En reliant les points, on obtient :



C'est-à-dire le mot **BROUDIER**. En faisant une recherche, on découvre que Broudier est un des personnages du roman « Les copains » de Jules Romain, de son vrai nom Louis Henri Jean Farigoule. Les lettres LHJF visibles sur l'énigme confirment donc ce résultat.

Pour la page de gauche, on a un texte crypté, inscrit sur une page d'agenda datée du dimanche 20 juin :

NEDECATACH TEAD MECEDAAISE ALABBEIE SACHRIUCCH BAVE RDIDEDFAFDRE

En analysant ce cryptage de plus près, on remarque que toutes les lettres paires ne sont jamais supérieures à L, la 12ème lettre de l'alphabet. Comme le texte est écrit sur une page d'agenda, on peut penser que ces lettres font référence aux 12 mois et que les lettres impaires doivent donc désigner des jours. On regroupe donc les lettres deux par deux (avec une coquetterie : le 20 juin correspond à la fête des pères qu'on peut interpréter comme l'instruction « Faites des paires »), et on cherche le chiffre de la semaine correspondant sur un calendrier. Après plusieurs essais, on opte pour un calendrier de 2002 (date d'écriture du carnet). Comme il y a 52 semaines dans l'année, on peut donc y faire rentrer deux fois l'alphabet (semaine 27 = semaine 1 = A). On obtient :

Couple	Chiffres Correspondance Alphabet	Date	Semaine	Lettre Correspondance Alphabet
NE	14/5	14 Mai	20	T
DE	4/5	4 Mai	18	R
CA	3/1	3 Janvier	1	A
TA	20/1	20 Janvier	3	C
CH	3/8	3 Août	31 (=5)	E
TE	20/5	20 Mai	21	U
AD	1/4	1er Avril	14	N
ME	13/5	13 Mai	20	T
CE	3/5	3 Mai	18	R
DA	4/1	4 Janvier	1	A
AI	1/9	1er Septembre	35 (=9)	I
SE	19/5	19 Mai	20	T
AL	1/12	1er Décembre	48 (=22)	V
AB	1/2	1er Février	5	E
BE	2/5	2 Mai	18	R
IE	9/5	9 Mai	19	S
SA	19/1	19 Janvier	3	C
CH	3/8	3 Août	31 (=5)	E
RI	18/9	18 Septembre	38 (=12)	L
UC	21/3	21 Mars	12	L
CH	3/8	3 Août	31 (=5)	E
BA	2/1	2 Janvier	1	A
VE	22/5	22 Mai	21	U
RD	18/4	18 Avril	16	P
ID	9/4	9 Avril	15	O
ED	5/4	5 Avril	14	N
FA	6/1	6 Janvier	1	A
FD	6/4	6 Avril	14	N
RE	18/5	18 Mai	20	T

La phrase est donc **TRACE UN TRAIT VERS CELLE AU PONANT.**

Dans « Les copains » de Jules Romain, Broudier et ses amis décident de semer le trouble dans les villes d'Ambert et Issoire. Ces deux villes sont situées l'une à côté de l'autre. On note donc celle au ponant (c'est-à-dire à l'ouest) : **ISSOIRE**, puis **on trace un segment de droite de POITIERS vers ISSOIRE**.

Huitième énigme (E3 – Puzzle)

On commence par reconstituer le Puzzle :

IL TE SAUVERAIT DANS	UN TAROT AIDE LE PERE
LA DATE D'UN SATANE AN	PAS QUE CET AN ET ZERO
UNE EPREUVE SECONDE	REUNI DESSUS ET TIRE
ERMINE STREET LA RUE	FIGURANT PRES DE TOI

On a donc une phrase mystérieuse de 136 lettres. On convertit cette phrase en chiffre (A=1, B=2, C=3, etc…) et on ajoute les chiffres à ceux de la note de la page de droite. Quand on dépasse 26, on reprend à 1 pour obtenir une phrase en clair.

Exemple pour la première ligne : en haut le texte du puzzle, en rouge le puzzle converti, en bleu le texte de la note, en violet l'addition des lignes rouges et bleues, en vert la conversion si le chiffre dépasse 26 et en gras le texte final) :

I	L	T	E	S	A	U	V	E	R	A	I	T	D	A	N	S
9	12	20	5	19	1	21	22	5	18	1	9	20	4	1	14	19
19	6	7	17	22	12	6	13	14	20	0	9	21	17	19	17	12
28	18	27	22	41	13	27	35	19	38	1	18	41	21	20	31	31
2	18	1	22	15	13	1	9	19	12	1	18	15	21	20	5	5
B	**R**	**A**	**V**	**O**	**M**	**A**	**I**	**S**	**L**	**A**	**R**	**O**	**U**	**T**	**E**	**E**

On obtient ainsi le texte :

BRAVO MAIS LA ROUTE EST ENCORE LONGUE CETTE ENIGME EST DECRYPTEE MAIS POUR BIEN CONTINUER IL FAUT TROUVER LE VEGETAL AZURE ET LE REPORTER ALORS TU POURRAS TERMINER.

Il y a ici un petit piège, il ne faut pas lire le mot « reporter » en tant que verbe mais en tant que substantif.

Le végétal Azuré et le Reporter font en fait référence à la bande dessinée « Tintin et le Lotus Bleu ». Dans cette histoire, Tintin décrypte un code mystérieux en prenant les **deux premières lettres de chaque mot**. Si on essaye cette méthode sur le puzzle, cela ne fonctionne pas, de même que sur le texte décrypté. Il faut donc combiner les deux. On prend

les mots du puzzle, mais on les arrange en prenant la longueur des mots du texte décrypté, on obtient donc un nouvel arrangement de lettres :

ILTES AUVE RA ITDAN SUN TAROTA IDELEP ERELA DATEDU NSA TANEANPAS QUEC ETAN ETZE ROUNEEPRE UV ESEC ONDEREU NI DESSUSE TTIRE ER MI NESTREET LARUE FI GURANTP RESDETOI

On prend les deux premières lettres de chaque mot, comme le fait Tintin :

IL AU RA IT SU TA ID ER DA NS TA QU ET ET RO UV ES ON NI DE TT ER MI NE LA FI GU RE

On obtient donc la phrase :

IL AURAIT SU T'AIDER DANS TA QUETE TROUVE SON NID ET TERMINE LA FIGURE.

La clé et le coffre illustrés, ainsi que le jeu de mot sur le nid nous aiguillent vers **Rossignol**. Antoine Rossignol est un cryptologue né en 1600 (indication présente dans l'énigme) à Albi. Il a donné son nom à une clé « passe-partout ».

On note donc **ALBI** et **on termine la figure (un triangle), en reliant ALBI à ISSOIRE et à POITIERS.**

Neuvième énigme (E6 – La Grille) :

On commence par résoudre le Sudoku :

4	3	8	9	2	5	7	1	6
5	6	7	4	3	1	2	8	9
1	9	2	6	7	8	4	3	5
8	2	4	5	6	3	9	7	1
7	5	9	1	4	2	8	6	3
3	1	6	8	9	7	5	4	2
9	8	1	7	5	6	3	2	4
6	4	3	2	8	9	1	5	7
2	7	5	3	1	4	6	9	8

On remarque que les chiffres rouges vont 1 à 9. On utilise ensuite les deux phrases surlignées de la note de la page de gauche pour prendre les éléments de la grille jaune. Pour cela on place des coordonnées de la grille (lignes de 1 à 26 et colonnes de A à T en commençant en haut à gauche). On obtient :

C	H	E	R	C	H	E	L	A
4	14	8	16	17	16	12	4	12
C	N	G	J	E	7	9	10	4

On prend maintenant la suite de chiffres verts du Sudoku (dans l'ordre de lecture) et on l'ôte au résultat obtenu.

C	N	G	J	E	7	9	10	4
2	5	3	5	4	6	4	3	2
A	I	D	E	A	1	5	7	2

On remet cette nouvelle chaine dans l'ordre grâce aux chiffres rouges du Sudoku :

A	I	D	E	A	1	5	7	2
3	7	1	2	6	4	9	5	8
1	2	3	4	5	6	7	8	9
D	E	A	1	7	A	I	2	5

On obtient donc la Phrase « De A 17 à I 25 ». On remarque alors que si l'on sélectionne les cases de A 17 à I 25 dans la grille jaune, on obtient un carré de 9 * 9 cases. On utilise donc le Sudoku sur cette grille pour lire une phrase. Pour cela on prend la lettre correspondant au 1 du premier carré de 3 * 3, puis le 2 du second carré, le 3 du troisième et ainsi de suite. Une

fois arrivé à 9, on prend le 1 du second carré et ainsi de suite pour continuer la phrase. On obtient :

TU DOIS MAINTENANT TROUVER UNE VILLE. ELLE EST SITUÉE À 319520 MESURES SI TU PASSES PAR L'ORIENTALE.

C'est-à-dire en convertissant avec la mesure :

TU DOIS MAINTENANT TROUVER UNE VILLE. ELLE EST SITUÉE À 518,9 KM SI TU PASSES PAR L'ORIENTALE.

On part d'ALBI (dernière ville obtenue) et on passe par ISSOIRE (la ville la plus à l'est). A 518,9 KM on trouve **CHAUMONT** (on ne trace rien, car pas de crayon).

Dixième énigme (E7 – Mots Croisés) :

On commence par reconstituer la grille de mots croisés :

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
1	P	L	A	T	O	N	I	Q	U	E
2	R	O	L	E		C	O	U	R	S
3	O	C		N	D		N	I	E	T
4	T	A	N	D	E	M		N		
5	E	L	A	R	G	I	R	O	N	S
6	S	E	V	E	R	E		A		A
7	T	S	E		A		L		V	I
8	A		T	A	F	F	E	T	A	S
9	N	I	T	R	E	E		H		I
10	T	R	E	S	S	E	R	E	N	T

Sur la page de droite on voit que le thermomètre indique 14 degrés Fahrenheit. Cela correspond à -10 degrés Celsius. On ôte donc 10 aux lettres et aux chiffres de la note. On obtient ainsi des coordonnées pour les mots croisés (exemple pour la première ligne) :

Texte de la note	Texte -10	Case des mots croisés
M12	C2	L
M11	C1	A
P14	F4	M
L14	B4	A
S12	I2	R
L13	B3	C
R19	H9	H
K15	A5	E

On obtient donc la phrase :

LA MARCHE A SUIVRE EST A TROUVER DANS LE CIEL.

Cette phrase ainsi que le soleil nous donne une indication. Si l'on regarde la grille de mots croisés par transparence on se rend compte qu'elle est parfaitement superposée à la grille jaune de l'énigme précédente. On va donc utiliser cette grille jaune de plusieurs façons :

1) Les cases noires des mots croisés correspondent donc à des lettres de la grille jaune ce qui forme la phrase :

DOUBLE LA MESURE.

2) Si l'on prend tous les textes de la grille jaune compris entre les blocs CI et EL (donc dans le CIEL) on forme la phrase :

TA MARCHE DEBUTE AU SUD MAIS CE N'EST PAS TOUT.

3) Si l'on prend dans la grille jaune les coordonnées indiquées dans la note (M12, M11, P14, etc…), on forme la phrase :

TU DOIS ALLER VERS CELLE QUI N'EN EST PLUS UNE.

4) Enfin si l'on prend dans la grille jaune les coordonnées modifiées (-10) indiquées dans la note, on forme la phrase :

AU RETOUR TU NOTERAS LE LIEU A 27709 MESURES.

C'est-à-dire :

AU RETOUR TU NOTERAS LE LIEU A 45 KM.

Mais comme on double la mesure (instruction 1) :

AU RETOUR TU NOTERAS LE LIEU A 90 KM.

On doit maintenant interpréter ces textes pour trouver un lieu :

- Puisque la marche débute au sud on commence à ALBI (ville la plus au sud).
- On se dirige vers NOIRMOUTIER (qui était une île, mais n'en est plus une depuis la construction du pont).
- Une fois à NOIRMOUTIER, on recule de 90 KM et on note l'endroit d'une croix.

C'est endroit n'est pas une ville, mais ce n'est pas alarmant puisque l'énigme présente une croix bleue alors que les énigmes où l'on droit trouver une ville présentent une croix rouge. Encore une fois on ne trace rien, puisque pas de crayon.

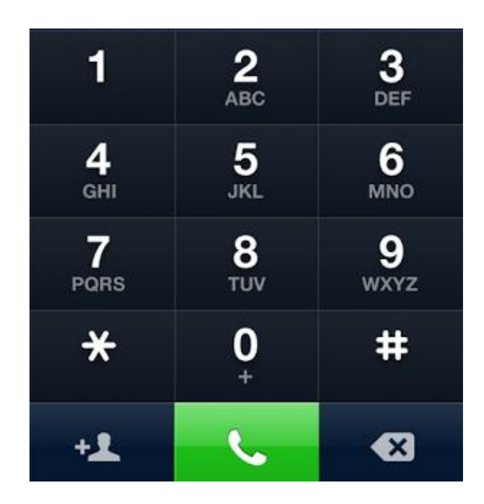
Onzième énigme (E5 – Le casse-tête) :

Le mot-clé de cette énigme est « clavier »

Les chiffres en rouge face aux lignes, colonnes et diagonales, autour de la grille indiquant le nombre de chiffre à retenir, on commence par reconstituer le casse-tête (en rouge les solutions) .

7
9 9 5
3 2 3 9 6
6 5 8 2 3 9 6
8 5 6 3 5 9 2 4 8
6 8 5 8 5 4 8 7 2 8 6
5 5 6 9 6 3 5 7 6 2 5 6 6
8 7 8 7 7 6 8 5 5 9 9
2 5 5 7 7 2 8 6 9
6 6 6 7 2 8 8
9 6 8 3 7
3 8 8
5

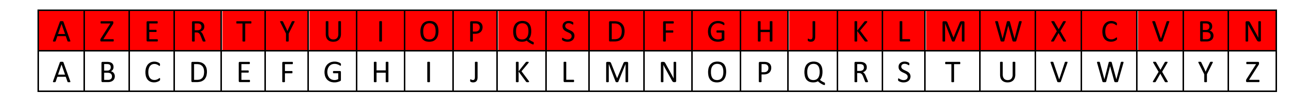
Le dessin d'un clavier suggère que l'on va utiliser ensuite un clavier. Pour un clavier avec 9 touches, on pense à un clavier téléphonique, pour lequel les chiffres correspondent à des lettres :



On voit qu'il y a plusieurs lettres pour chaque chiffre. Pour choisir la bonne lettre, on utilise la partition de la page de gauche. La durée des notes nous indique quelle lettre prendre (noire = 1, blanche = 2, blanche pointée = 3). On a donc :

R
W W L
F A F X M
O K T A F W O
V L M D L X A G T
O U K T L H T S A T M
L L M W M F K P O A L O M
T S T S R O T L K W X
A K K S R A T O X
M O M R A T T
W O V F R
E T T
K

Le texte n'étant toujours pas clair, on utilise un autre clavier pour le transformer. En transposant l'alphabet avec le clavier AZERTY d'un ordinateur on obtient :



A	Z	E	R	T	Y	U	I	O	P	Q	S	D	F	G	H	J	K	L	M	W	X	C	V	B	N
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

On a donc :

D
U U S
N A N V T
I R E A N U I
X S T M S V A O E
I G R E S P E L A E T
S S T U T N R J I A S I T
E L E L D I E S R U V
A R R L D A E I V
T I T D A E E
U I X N D
C E E
R

On s'aperçoit alors que les lettres rouges forment le texte :

SANS MOI ET UNE SUR DEUX.

On ôte donc les lettres en rouge et on marque une lettre sur deux :

D
U U
N N V T
I R E A U I
X T S V A E
G R E S P L A E
S S T T R J I A S I T
L E L D I E R V
A R L A E I V
T I T D A E
I N D
C E E
R

On obtient donc les phrases :

D'UN TRAIT VERS L'EST JAILLIRA L'EVIDENCE.

UN VIEUX SAGE PAS TRISTE DEVRAIT T'AIDER.

Du lieu noté dans l'énigme précédente on trace un segment de droite vers CHAUMONT (la ville la plus à l'est). Cette droite croise la droite tracée dans la cinquième énigme à **MONTRESOR** (qui est effectivement une évidence !).
On note cette ville et on met la seconde phrase de côté pour le moment.

Douzième énigme (E2 – Le labyrinthe) :

On commence par trouver un chemin en pénétrant dans le labyrinthe en haut à gauche et on s'aperçoit que ce chemin permet de placer exactement toutes les villes notées jusque-là.

On a donc la formule :

PERONNEMALESTROIT+NOIRMOUTIER+NANTESPOITIERS+ISSOIREALBI+CHAUMONT*MON TRESOR

On va donc devoir utiliser des chiffres pour les villes. On prend donc leurs codes INSEE :

Ville	INSEE
PERONNE	80620
MALESTROIT	56124
NOIRMOUTIER	85163
NANTES	44109
POITIERS	86194
ISSOIRE	63178
ALBI	81004
CHAUMONT	52121
MONTRESOR	37157

La formule devient donc (en faisant les opérations étape par étape et donc la multiplication à la fin) :

8062056124+85163+4410986194+6317881004+52121*37157=
6982194389371426821943893714266821943893714269819438937142

On place ces chiffres sous la chaine de 70 caractères formée par les villes (en bouclant) :

P	**E**	**R**	**O**	**N**	**N**	**E**	**M**	**A**	**L**	**E**	**S**	**T**	**R**	**O**	**I**	**T**	**N**	**O**	**I**	**R**	**M**	**O**	**U**
6	9	8	2	1	9	4	3	8	9	3	7	1	4	2	6	8	2	1	9	4	3	8	9
T	**I**	**E**	**R**	**N**	**A**	**N**	**T**	**E**	**S**	**P**	**O**	**I**	**T**	**I**	**E**	**R**	**S**	**I**	**S**	**S**	**O**	**I**	**R**
3	7	1	4	2	6	6	8	2	1	9	4	3	8	9	3	7	1	4	2	6	9	8	1
E	**A**	**L**	**B**	**I**	**C**	**H**	**A**	**U**	**M**	**O**	**N**	**T**	**M**	**O**	**N**	**T**	**R**	**E**	**S**	**O**	**R**		
9	4	3	8	9	3	7	1	4	2	6	9	8	2	1	9	4	3	8	9	3	7		

On décale à présent les lettres vers la droite dans cette chaine en fonction du numéro. Par exemple, le P est décalé de 6 et passe donc de la position 1 à la position 7. Quand plusieurs lettres arrivent sur la même position, on les place dans l'ordre de haut en bas. On obtient pour les 66 premiers (inutile d'aller plus loin puisque le code demande 66 au maximum) :

1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**
					O	P				E			E	N		A	R	L		O	I
					N					R			T			O		S		I	
										E											
										M											
23	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**	**37**	**38**	**39**	**40**	**41**	**42**	**43**	**44**
			T			I	R		U	N	T		S	N				T			R
			N			R			A		E		P					C			I
			R															I			
			O															T			
45	**46**	**47**	**48**	**49**	**50**	**51**	**52**	**53**	**54**	**55**	**56**	**57**	**58**	**59**	**60**	**61**	**62**	**63**	**64**	**65**	**66**
O		I	S	E		E	O				I			A	L		C	O	H		N
		S		S		A					R			M			N		U		T
											B										
											I										

Maintenant on s’attaque à la page de gauche.

Les nombre sont présentés sous la forme 2-**44**-2.

- Le groupe central indique quelle position de la chaine prendre (la 44ème chaine est RI)
- Le chiffre à gauche indique quelle lettre prendre (la deuxième lettre est I)
- Le chiffre à droite indique quelle occurrence de I on doit prendre dans la chaine des villes (ici la deuxième, donc le I de Noirmoutier).

On reprend donc la chaine des villes en plaçant les occurrences et l’alphabet classique en bouclant.

P	**E**	**R**	**O**	**N**	**N**	**E**	**M**	**A**	**L**	**E**	**S**	**T**	**R**	**O**	**I**	**T**	**N**	**O**	**I**	**R**	**M**
1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	3	1	1	2	2	1	2	3	3	2	3	2
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
O	**U**	**T**	**I**	**E**	**R**	**N**	**A**	**N**	**T**	**E**	**S**	**P**	**O**	**I**	**T**	**I**	**E**	**R**	**S**	**I**	**S**
4	1	3	3	4	4	4	2	5	4	5	2	2	5	4	5	5	6	5	3	6	4
W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	**O**	**I**	**R**	**E**	**A**	**L**	**B**	**I**	**C**	**H**	**A**	**U**	**M**	**O**	**N**	**T**	**M**	**O**	**N**	**T**	**R**
5	6	7	6	7	3	2	1	8	1	1	4	2	3	7	6	6	4	8	7	7	7
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N

On voit donc que le deuxième I de Noirmoutier correspond à la lettre T.

On continue ainsi (exemple pour la première ligne) :

Groupe	Traduction	Lettre de l'alphabet
2-44-2	R(I) – 2ème I	T
2-19- 4	L(S) – 4ème S	R
1-6-2	(O)N – 2ème O	O
2-29-3	I(R) – 3ème R	U
1-18-6	(R) – 6ème R	V
2-26-5	T(N)RO – 5ème N	E
1-45-3	(O) – 3ème O	S
1-30-5	(R) – 5ème R	O

La phrase est donc :

TROUVE SON FRERE CADET ET CREUSE A DIX HUIT METRES VERS LE NORD.

Fin de la chasse :

« APRES REFLEXION LA CLE DU PERIPLE DOIT ETRE RELUE»

Et si cette indication supplémentaire, publiée dès le début de la chasse, et qui pouvait aider à décrypter la première énigme du carnet, suggérait, *d'une manière latente*, ce qu'il fallait faire en fin de chasse. A la fin du périple ?

Il nous reste donc deux phrases non utilisées pour des tracés :

UN VIEUX SAGE PAS TRISTE DEVRAIT T'AIDER et **TROUVE SON FRERE CADET ET CREUSE A DIX HUIT METRES VERS LE NORD.**

Il faut maintenant délimiter une petite zone sur la carte avec peu d'éléments. On a tracé :

- Un **cercle** de centre Malestroit et rayon Malestroit-Noirmoutier
- Un **triangle** Poitiers-Issoire-Albi
- Une **droite A** partant orthogonalement à 190km de l'axe Malestroit-Péronne
- Une **droite B** reliant le point trouvé en E7 à Chaumont
- Les deux droites se **croisent** à Montrésor

Il faut se dire à ce moment du jeu que la solution ne pouvait pas être simplement Montrésor car alors il était inutile de tracer un cercle et un triangle.

Comment utiliser TOUS les tracés, à quoi servent-ils ?

Les deux droites se croisent à MONTRESOR, elles sont la clé essentielle pour localiser le crâne. Ce sont elles qui vont nous conduire au trésor…

La super-solution :

On effectue le **symétrique du cercle par rapport à la droite A**, et **le symétrique du triangle par rapport à la droite B**. Le cercle et le triangle se superposent alors en partie, délimitant ainsi une petite zone aux alentours d'Elbeuf et de Louviers (Seine Maritime).

En examinant la zone de près sur une carte IGN par exemple, on découvre la présence d'un arbre remarquable, un chêne, vieux de 350 ans. Cet arbre, symbole de la force et de la sagesse, se nomme « chêne LEGUAY » et est situé dans la forêt de Bord-Louviers.
Il correspond au « Vieux sage pas triste » apparu dans l'énigme précédente : **UN VIEUX SAGE PAS TRISTE DEVRAIT T'AIDER**



Il reste une dernière phrase à interpréter :

TROUVE SON FRERE CADET ET CREUSE A DIX HUIT METRES VERS LE NORD.

On cherche donc maintenant s'il existe un autre chêne, plus jeune, à proximité. On trouve alors le chêne des Régales (250 ans). Il ne reste plus qu'à creuser derrière celui-ci !



Voici ce que le gagnant du coffre a déclaré :

« Armé d'un mètre d'arpenteur et d'une boussole, on se déplace à précisément à 18m au nord du chêne et l'on tombe sur une grosse pierre qui servait d'indicateur.

La terre est meuble et la pelle s'enfonce profondément au premier coup, touchant le coffre ! Après 5 mn de dégagement, le coffre (emballé dans un sac) sort au jour. Il a été endommagé par la pelle, mais heureusement pas le crâne, très bien emballé dans plusieurs épaisseurs de plastique. Le crâne est accompagné d'une feuille plastifiée dans une enveloppe indiquant une personne à joindre chez Marabout ainsi qu'un mot de passe crypté avec la même méthode que la douzième énigme. Il est donc impossible de résoudre ce code sans avoir la totalité des villes et résolu cette dernière énigme. »

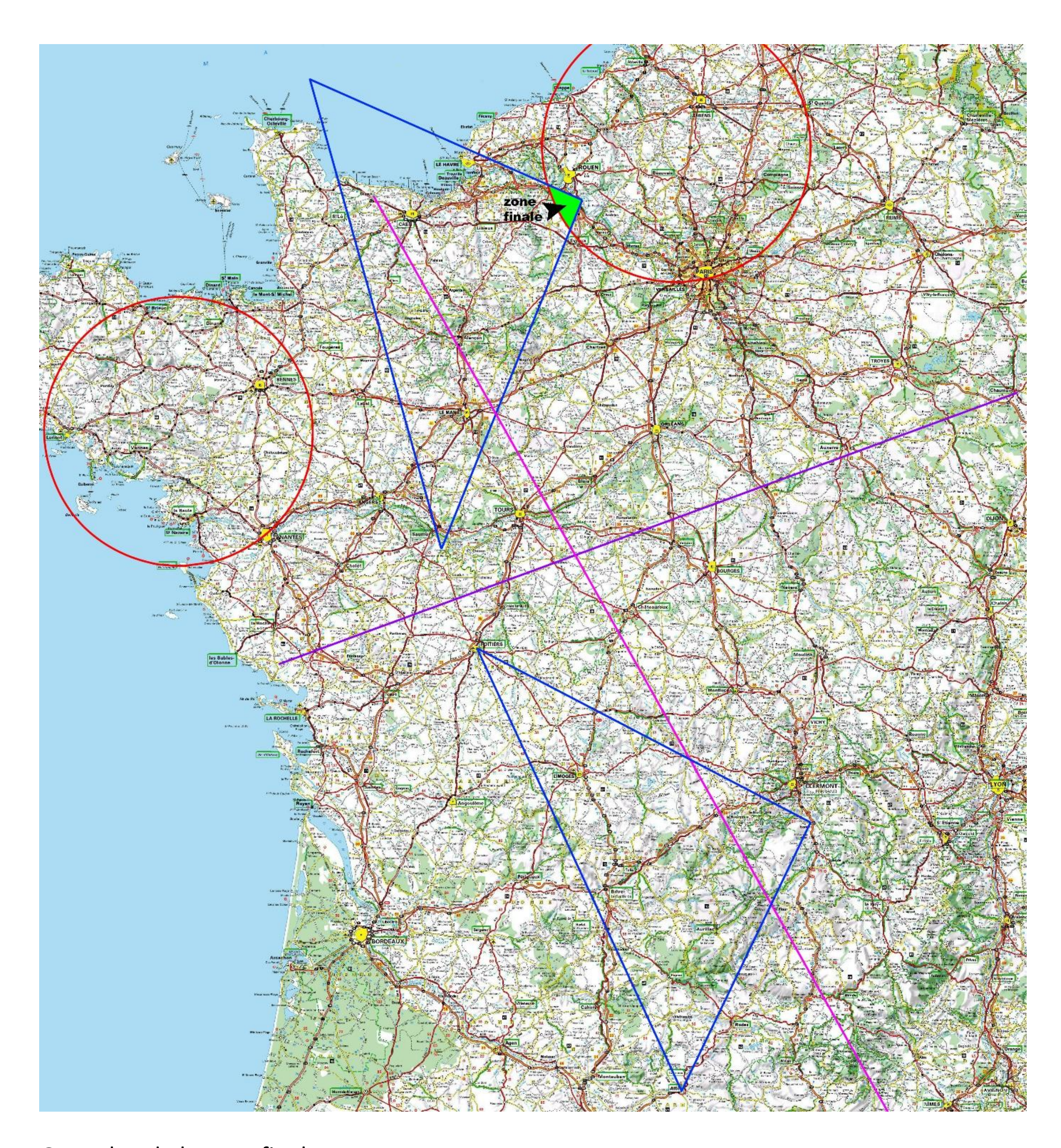
Annexe A : Tracés



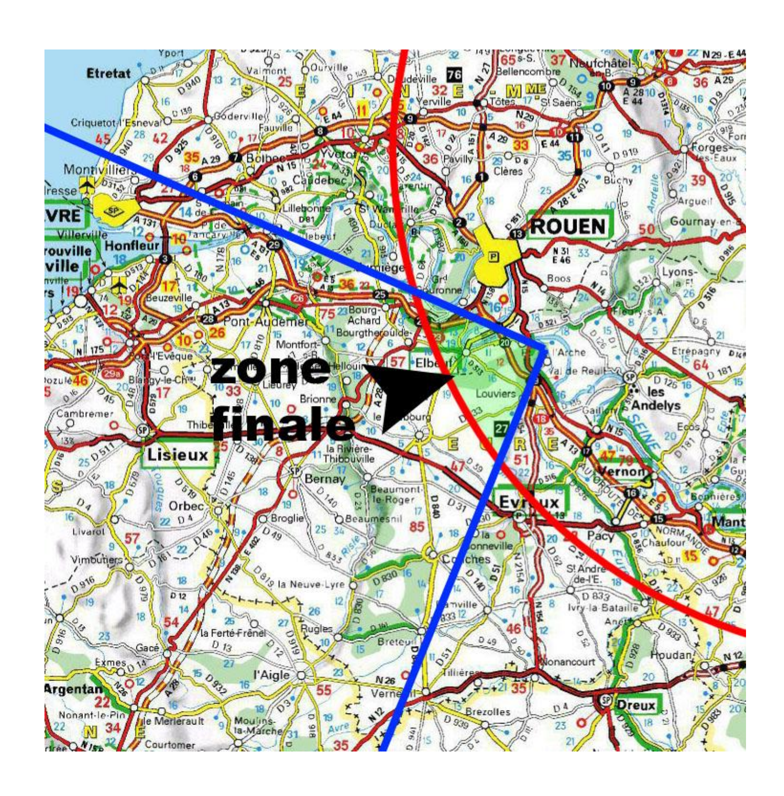
1) E9 donne Péronne.
2) E4 donne Malestroit.
3) E12 donne Noirmoutier et fait tracer le cercle rouge (pointe à Malestroit, mine à Noirmoutier)
4) E11 donne Nantes et la mesure (=1,624m).
5) E1 donne un tracé de construction Malestroit-Péronne. On trace l'orthogonale à 190km de Malestroit (droite rose).

6) E10 donne un tracé de construction qui part à 360km au sud du point de départ de la droite rose et va vers Nantes. Donne Poitiers.
7) E8 donne le trait bleu de Poitiers vers Issoire.
8) E8 donne Albi et termine le triangle bleu Albi-Poitier-Issoire.
9) E6 donne le trait de construction de 518 ,9km partant d'Albi et passant par Issoire. Il arrive à Chaumont.
10) E7 donne le trait de construction partant d'Albi et allant à Noirmoutier. Donne le « Lieu » à 90km avant Noirmoutier.
11) E5 donne le trait violet partant du « Lieu » et rejoignant Chaumont. Il croise la droite rose à Montrésor.

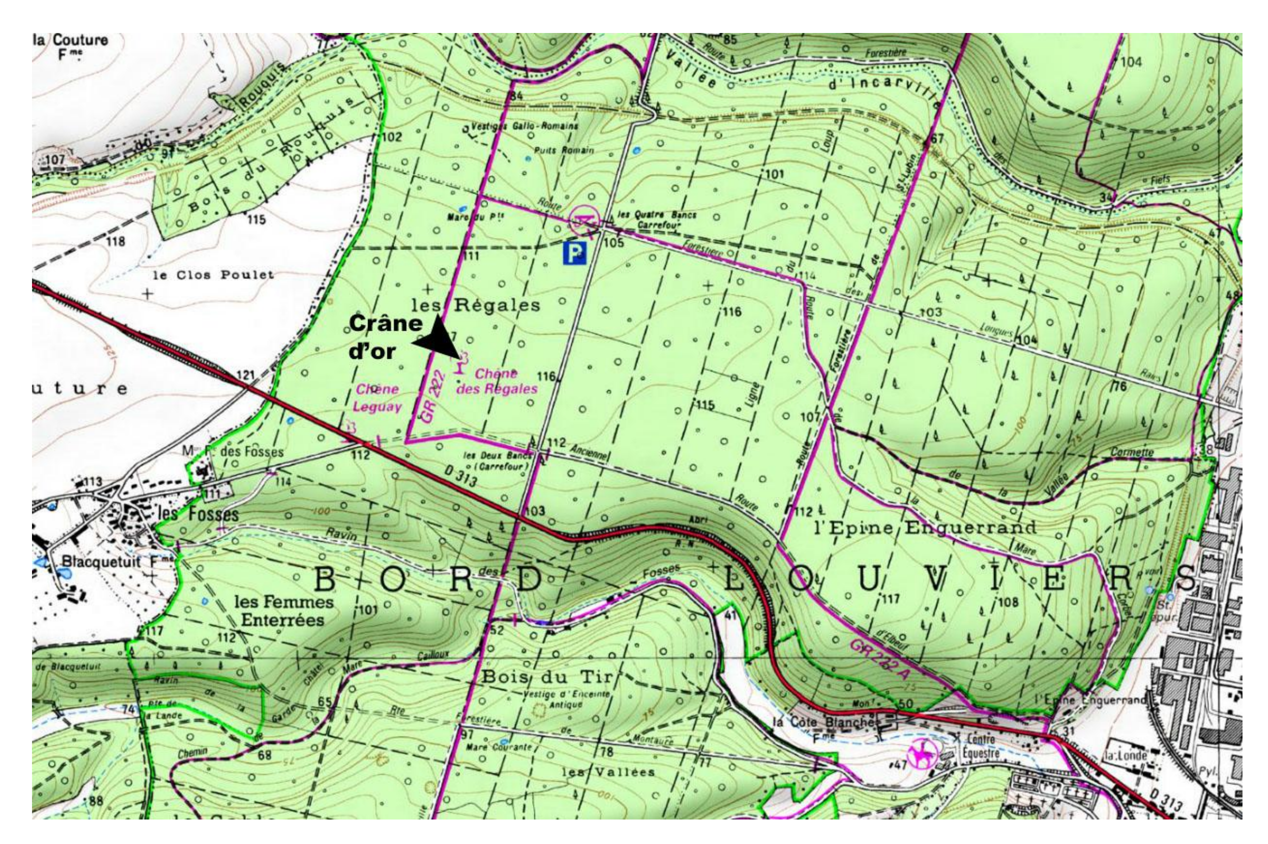
Pour déterminer la zone finale (zone verte), on fait le symétrique du cercle rouge par rapport à la droite rose et du triangle bleu par rapport au trait violet :



Gros plan de la zone finale :



Carte IGN de la zone finale, zoomée sur le chêne Leguay (le vieux sage pas triste) et le chêne des Régales (son frère cadet). Le Crâne d'or était situé à 18m au nord de ce dernier.



Annexe B : Décryptages rapides

0) Ordre des énigmes :

E1 = CINQ - E2 = DOUZE - E3 = HUIT - E4 = DEUX - E5 = ONZE - E6 = NEUF
E7 = DIX - E8 = SEPT - E9 = UN - E10 = SIX - E11 = QUATRE - E12 = TROIS

1) E9 : 1 cryptage et 1 ville

   Cryptage : **PERSONNE SANS ENONE.**

   Ville : **PERONNE**

2) E4 : 2 cryptages et 1 ville

   Cryptage 1 : **POUR CONTINUER OTE CE QUI TE GENE.**

   Cryptage 2 : **POINTE SUR BEAUVAIS MAIS ATTENTION JADIS ELLE PORTAIT AUSSI UN AUTRE NOM.**

   Ville : **MALESTROIT**

3) E12 : 2 cryptages et 1 ville

   Cryptage 1 : **IL FAUT LOCALISER LE PASSAGE ET TROUVER LA MINE EN QUITTANT L'EST.**

   Cryptage 2 : **LE GOIS**

   Ville : **NOIRMOUTIER**

4) E11 : 1 cryptage, 1 ville et la mesure

   Cryptage : **CETTE DIVISION DOIT ÊTRE NOTÉE.**

   Ville : **NANTES**

   Mesure : **BRASSE (= 1,624m)**

5) E1 : 3 cryptages

Cryptage 1 : **PARS DEPUIS CELLE DU NORD VERS CELLE DU CENTRE. TRACE LA ROUTE À 599611 MESURES.**

Cryptage 2 : **LES 5ÈMES ET 9ÈMES SONT INVERSÉS.**

Cryptage 3 : **LE PÉNULTIÈME TOUT AUTANT.**

Cela change le cryptage 1 : **PARS DEPUIS CELLE DU CENTRE VERS CELLE DU NORD. TRACE LA ROUTE À 116995 MESURES (190 KM).**

6) E10 : 2 cryptages et 1 ville

Cryptage 1 : **CE N'EST PAS CA.**

Cryptage 2 : **A DEUX CENT VINGT ET UN MILLE SIX CENT SOIXANTE QUINZE MESURES (360 KM) VERS LE SUD CAP VERS CELLE QUE TU AS NOTEE. EN CHEMIN TU EN VERRAS UNE AUTRE.**

Ville : **POITIERS**

7) E8 : 2 cryptages et 1 ville

Cryptage 1 : **BROUDIER**

Cryptage 2 : **TRACE UN TRAIT VERS CELLE AU PONANT.**

Ville : **ISSOIRE**

8) E3 : 2 cryptages et 1 ville

Cryptage 1 : **BRAVO MAIS LA ROUTE EST ENCORE LONGUE. CETTE ENIGME EST DECRYPTEE, MAIS POUR BIEN CONTINUER IL FAUT TROUVER LE VEGETAL AZURE ET LE REPORTER ALORS TU POURRAS TERMINER.**

Cryptage 2 : **IL AURAIT SU T'AIDER DANS TA QUETE. TROUVE SON NID ET TERMINE LA FIGURE.**

VILLE : **ALBI**

9) E6 : 2 cryptages et 1 ville

Cryptage 1 : **DE A17 A I25.**

Cryptage 2 : **TU DOIS MAINTENANT TROUVER UNE VILLE. ELLE EST SITUÉE À 319520 MESURES (518,9 KM) SI TU PASSES PAR L'ORIENTALE.**

Ville : **CHAUMONT**

10) E7 : 4 cryptages

Cryptage 1 : **DOUBLE LA MESURE.**

Cryptage 2 : **TA MARCHE DEBUTE AU SUD, MAIS CE N'EST PAS TOUT**.

Cryptage 3 : **TU DOIS ALLER VERS CELLE QUI N'EN EST PLUS UNE.**

Cryptage 4 : **AU RETOUR, TU NOTERAS LE LIEU A 27709 MESURES (45 KM).**

Le cryptage 1 change le cryptage 4 en : **AU RETOUR, TU NOTERAS LE LIEU A 90 KM.**

11) E5 : 3 cryptages et 1 ville

Cryptage 1 : **SANS MOI ET UNE SUR DEUX.**

Cryptage 2 : **D'UN TRAIT VERS L'EST JAILLIRA L'EVIDENCE.**

Cryptage 3 : **UN VIEUX SAGE PAS TRISTE DEVRAIT T'AIDER.**

Ville : **MONTRESOR**

12) E3 : 1 cryptage

Cryptage : **TROUVE SON FRERE CADET ET CREUSE A DIX-HUIT METRES VERS LE NORD.**

Annexe C : Photos



Le coffre sort de son emballage



Le coffre abimé par la pelle



Le crâne bien emballé



Le crâne et l'enveloppe

Cette chasse a débuté le 22 avril 2009. Elle a duré un peu plus de quatre années. Cette aventure est aujourd'hui terminée et je tiens à remercier les Editions Marabout pour m'avoir suivi dans ce projet.

Sincères félicitations au gagnant d'avoir su résoudre ce petit casse-tête ;-) et à toutes celles et ceux qui n'en étaient plus très loin.

Et surtout j'adresse un énorme MERCI à tous les joueurs qui ont participé et fait vivre cette chasse au trésor. J'ai fait de belles rencontres au travers de ce jeu et bien qu'elles n'aient été que virtuelles j'ai l'impression d'avoir réellement vécu à vos cotés.

A bientôt pour de nouvelles aventures…

Amitiés,
Sam DALMAS